

O retrato de Robin Goodfellow: uma adaptação para quadrinhos de *Sonho de uma noite de verão*

*The portrait of Robin Goodfellow:
adapting A Midsummer Night's Dream to comics*

Beatriz Cristina Godoy
UEM

Resumo: O objetivo deste artigo é fazer uma análise da adaptação para quadrinhos feita pelo autor Neil Gaiman da peça *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare, especialmente da construção de Puck como personagem principal da HQ. A análise gira em torno das semelhanças e discrepâncias existentes entre os dois textos e a intertextualidade entre as obras. A metodologia de investigação baseia-se principalmente nos textos teóricos de Will Eisner (2010), Moacyr Cirne (1972) e Linda Hutcheon (2011).

Palavras-chave: Quadrinhos. Adaptação. Shakespeare. Puck.

Abstract: *The aim of the present article is to analyse the comics' adaptation by Neil Gaiman of Shakespeare's Midsummer Night's Dream focusing on the construction of the character Puck as the main character of the graphic narration. The analysis revolves around the similarities and discrepancies between the texts and the intertextuality between the works. The methodology of investigation was based mainly on the theoretical writing of Will Eisner (2010), Moacyr Cirne (1972) and Linda Hutcheon (2011).*

Keywords: *Comics. Adaptation. Shakespeare. Puck*

Introdução

Como qualquer forma de expressão artística humana, as histórias em quadrinhos (HQs) evoluíram no decorrer dos anos até a forma que apresentam atualmente. Entretanto, traçar a origem dos quadrinhos parece ser um trabalho infrutífero, uma vez que cada autor que se dedicou ao tema parece oferecer uma resposta particular. Um dos primeiros artistas que se dispôs a teorizar as HQs foi o americano Will Eisner (2010). Atualmente, ele é reconhecido

internacionalmente, não somente como um dos maiores artistas dos quadrinhos, mas é também respeitado no meio acadêmico por suas contribuições pedagógicas. Em sua principal obra *Quadrinhos e arte sequencial* (1985), Eisner remonta a origem dos quadrinhos à inclusão de enunciados de pessoas retratadas em pinturas medievais na tentativa de unir imagem e palavra, criando assim a possibilidade de comunicar uma mensagem mais completa. Tal prática foi abandonada em meados do século XVII e reapareceu mais tarde, no século XVIII, em panfletos e publicações populares. Mas foi somente no século passado que a forma narrativa que hoje chamamos de histórias em quadrinhos, ou HQs, se desenvolveu em toda a sua potencialidade. Para Eisner,

[...] ao longo do século XX, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias destinadas ao público de massa procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideais numa disposição em sequência, separada por quadros. (EISNER, 2010, p.7).

A primeira aparição diária dos quadrinhos na imprensa data da virada do século XX, quando se tornaram uma forma popular de leitura por parte de um público amplo e passou a ser a principal fonte de leitura literária da maioria dos jovens. Cirne (1972) acredita que o *boom* dos quadrinhos proporcionado pela imprensa nasceu da combinação entre dois elementos: o momento histórico, no qual a tecnologia litográfica criou a possibilidade da inserção das tiras nos jornais, e da rivalidade comercial entre dois grupos jornalísticos que viam os quadrinhos como mais uma jogada comercial para atrair leitores e aumentar a verba publicitária. Já as primeiras revistas em quadrinhos nasceram como compilações de histórias curtas, geralmente das tirinhas dos jornais, mas elas foram a fundação para o desenvolvimento das *graphic novels* modernas que, por sua vez, ajudaram a delimitar as estruturas dessa nova forma de arte.

Hoje a HQ é uma forma narrativa consolidada que vem conquistando cada vez mais espaço comercial e encontrando seu lugar nos meios acadêmicos como um meio válido de se produzir narrativas. Elas se tornaram um produto cotidiano e muitos dos personagens nascidos neste meio desfrutam hoje de reconhecimento internacional, estampando desde roupas e material escolar até lanches de *fast food* e propagandas de inseticidas. Podemos não saber quem foi Bob Kane, mas com certeza reconheceríamos o sinal de Batman se um dia aparecesse nos céus. Além do mais, no caso dos quadrinhos, a recíproca é verdadeira, assim como os seus personagens povoam produtos e sonhos mundo afora, seus artistas também se valem de obras consagradas em outros meios para criarem suas próprias histórias através desta estética tão singular.

No presente artigo, analisaremos como o personagem Robin Goodfellow, da obra *Sonho de uma noite de verão* do autor William Shakespeare, é retrado na versão para quadrinhos do artista Neil Gaiman (1992) em uma história de mesmo nome, parte integrante da saga de *Sandman*¹. Porém, antes de procedermos à entrada analítica da HQ, é necessário explorar mais a fundo os elementos que compõem uma história em quadrinhos, como construção narrativa e os principais conceitos de adaptação.

Em virtude de alguns livros referenciais não terem sido traduzidos para o português, as traduções de trechos citados dessas obras são de responsabilidade da autora desse ensaio.

O casamento entre texto e imagem

As HQs são compostas de uma combinação de texto e imagem que exige que a leitura se dê através de habilidades de interpretação visuais e verbais. Eisner (2010) acredita que, apesar de palavras e imagens serem tradas separadamente no mundo moderno das comunicações, ambas derivam de uma mesma origem, uma vez que as palavras se constituem de letras e as letras são, em si, símbolos elaborados a partir de imagens. O autor compara a produção das ilustrações na HQ às caligrafias chinesa e japonesa (pictogramas) que evoluíram da reprodução de símbolos até tornarem-se uma técnica. Também para Cope e Kalantzis (2003), a grafologia serve de exemplo para demonstrar como o sistema de escrita é multimodal ao carregar um potencial de criação de sentido diferente do lexical, do ordenamento frasal ou da sintaxe.

Crucial ao se ler uma obra em quadrinhos é tratar texto e imagem com igual importância. Ao contrário do que possa parecer, a imagem nas HQs não funciona como uma mera ilustração da narrativa, técnica, comumente empregada em livros infantojuvenis, nem o texto opera como uma simples legenda da imagem, hábito comum no jornalismo. Nos quadrinhos, texto e imagem são complementares, sendo um a extensão do outro, e somente uma interpretação eficiente de ambos é que torna possível a compreensão do significado total de cada requadro (as unidades menores dentro da página) e conseqüentemente, possibilita a inferência do sentido da narrativa sequencial.

[...] as regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 2010, p. 2).

¹ Sandman é uma série quadrinística, publicada entre 1989 e 1996, composta de 75 volumes.

Ao considerar a junção texto/imagem, Kress (2003) afirma que ambos podem trabalhar juntos para formarem um *layout* que não se restrinja a organização da informação, mas que contribua para o significado: “é nesse nível que a disposição da palavra (como blocos gráficos) e as imagens (como blocos gráficos) interagem” (KRESS, 2003, p. 68).

Note-se ainda que não somente o uso do texto como mensagem, mas também a maneira com que ele é disposto visualmente quando aplicado à imagem (o letreiramento), tornando-o parte integrante da composição imagética, é que vai conferir-lhe seu potencial total de significado. O texto é “desenhado” e não somente “escrito” para comunicar uma ideia que vai além do significado das palavras, um ato criador no qual a escolha do tipo e do tamanho das fontes é feita cuidadosamente para empregar “o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 2010, p. 4). O letreiramento permite que o artista crie a ilusão de entonações distintas através de diferentes letras, e ainda que as palavras se repitam, a maneira com que o desenho das mesmas é trabalhado pode modificar o conteúdo da mensagem.

A maneira mais tradicional, mas não a única, de se acrescentar a fala às imagens é através do uso dos balões, elemento este que oferece simultaneamente uma solução e uma problemática. Uma solução ao proporcionar dentro da imagem um lugar cativo para o texto, mas uma problemática ao criar a ilusão no leitor menos atento de que os balões podem ser lidos em sequência como outros tipos de textos literários. Sendo assim, antes de se iniciar a leitura dos mesmos, é imperativo decodificar a ordem correta dos requadros dentro de cada página e como cada balão se relaciona com esses requadros. Entretanto, a capacidade de se realizar essa leitura com sucesso faz com que o texto colabore não somente na doação de sentido à imagem, mas também funciona como um importante elemento de representação do tempo da história, possível a partir do nosso entendimento da duração da fala. Resumindo,

[...] o balão é um componente concreto, físico, imagístico capaz de assumir as mais diversas formas – inclusive metalinguísticas, encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem (CIRNE, 1972, p. 32, grifo do autor)

Seria ingênuo pensar que a função única dos balões é o de conter as falas. Nascido com esse propósito, o uso dos balões evoluiu, incorporando novos significados e passou a contribuir imensamente na criação narrativa. Nas últimas décadas, o próprio contorno dos mesmos foi sendo explorado a ponto de poder modificar a característica do som/fala sendo representado. Um exemplo é como as HQs convencionaram o uso de balões com contornos de nuvem para

conterem pensamentos, fazendo com que o leitor instruído compreenda automaticamente que aquele texto pertence somente à(s) personagem(s) diretamente relacionada(s) com o balão. Dentro dos balões, o letreiramento é um segundo elemento utilizado para irradiar a natureza e a emoção do que está sendo dito e, além disso, “a caligrafia pessoal é uma garantia de que jamais as letras sairão exatamente iguais, o que de certa forma ‘humaniza’ a narrativa gráfica” (EISNER, 2010, p. 26). Mas ainda que o texto tenha se tornado metade da equação quadrinística, é importante considerar que o texto não é representado somente por diálogos. É o próprio Eisner (2010, p. 10) quem pontua que é possível se contar uma história apenas através de imagens, sem diálogos, se o intuito for reforçar o significado das ações. E ainda assim, o artista vai recorrer à utilização de palavras em funções específicas, como onomatopéias, cartazes, bilhetes, fachadas, etc.

No caso de uma história que priorize as ilustrações, é essencial a busca do artista por imagens que pertençam a uma memória coletiva, retiradas de experiências comuns, garantindo assim o acesso do leitor à obra. É a dialética entre a imagem composta pelo artista e uma gama de imagens pré-existentes no imaginário dos indivíduos, que vai tornar a narrativa visual compreensível para o receptor. Em sua obra *Lendo Imagens*, Alberto Manguel (2000) afirma que a leitura que fazemos de uma imagem é automaticamente influenciada por todas as imagens as quais já fomos expostos anteriormente, e empresta do romancista francês Malraux o termo “museu imaginário” para nomear tal fenômeno.

Construímos nossa narrativa por meio de ecos de outras narrativas, por meio da ilusão do auto-reflexo, por meio do conhecimento técnico e histórico, por meio da fofoca, dos devaneios, dos preconceitos, da iluminação, dos escrúpulos, da ingenuidade, da compaixão, do engenho (MANGUEL, 2000, p. 28).

Essa união artística e literária na busca de um “outro” sentido, ou de um sentido total – aquele que só pode ser compreendido casando os dois modos de expressão, – faz das HQs um meio de expressão multimodal. Para Kress (2003), o significado comunicado por meio multimodal vai além da soma de significados dos dois meios, não é apenas uma adição de sentidos, mas sim um entrelaçamento, onde ambos devem se fundir em um sentido maior, porque “os sentidos vêm até nós juntos” (KRESS, 2003, p. 211).

Todos os quadrinhos são um

Existem dois quadrinhos que constituem uma HQ. A página total, que pode ocasionalmente ser explorada como uma metaquadrinho, e o quadrinho em si, ou requadro, que é o principal elemento de uma narrativa gráfica. Raramente uma história em quadrinhos é composta de apenas um requadro, já que a própria natureza dessa arte surgiu da contação de histórias através de imagens sequenciais. Tal estrutura exige uma habilidade de criação e leitura que vai além de se criar ou ler uma narrativa em uma única imagem, mas sim, de criar ou ler um conjunto de imagens sequenciais e interdependentes. O leitor precisa fazer o sentido de cada imagem, da relação entre elas e de como, juntas, contribuem para a criação de significado de uma narrativa. O que torna esta forma estética ainda mais singular é que, ao contrário do cinema, no qual as imagens criam uma sequência fluída, os quadrinhos simulam uma sequência com um número limitado de imagens que podem ser lidas ao mesmo tempo. Enquanto o diretor do filme tem total controle da ordem em que as imagens serão introduzidas na narrativa, o artista de HQ só pode contar com a habilidade do leitor em navegar nesse modo artístico. Eisner (2010) considera a tendência que o nosso olhar tem em se desviar como um dos grandes obstáculos a serem superados pelo artista, e acredita que a única maneira de superá-la é contar com a cooperação do leitor. “(...) essa cooperação voluntária, tão peculiar dos quadrinhos, é o que sustenta o pacto entre artista e leitor” (EISNER, 2010, p. 41).

A página desempenha uma função estrutural vital nesse sentido, agindo como uma barreira física que impede o acesso do leitor à página seguinte. O artista utiliza-se dessa “pausa” como recurso narrativo, explorando a mudança do espaço físico para deslocar o tempo e o espaço da narrativa, ou ainda alterar o foco do leitor. A virada da página é também uma opção para se criar surpresa e moldar o inesperado.

Outro desafio estrutural a ser superado e que é também vital ao funcionamento da narrativa gráfica, é a noção de tempo, o *timing*. É o *timing* que nos permite reconhecer e compartilhar emoções como surpresa, humor e terror, e é indispensável em uma manifestação artística que tem a intenção de criar narrativas a partir da imitação/representação da realidade. Para criar a ilusão da passagem do tempo, o artista gráfico possui algumas opções técnicas, como símbolos e o próprio texto, mas nenhum desses recursos é tão significativo quando o ordenamento dos requadros dentro da página. Se considerarmos que o tempo gasto para ler cada página seja relativamente o mesmo, a quantidade de requadros presentes em cada ajuda a ditar o

tempo da ação. Uma página com apenas dois quadros convida o leitor a se debruçar sobre ela em busca de maiores detalhes e assim, temos uma ação passando a outra em uma velocidade consideravelmente menor do que a velocidade em que as ações se sucederiam em uma página com um número maior de quadros.

O artista pode ainda manipular o tamanho dos quadros para reforçar a ideia temporal. Segundo Eisner (2010, p. 26), uma sequência de quadros estreitos e uniformes seguidos de um quadro mais longo sugere uma pausa, assim como o aumento do número de quadros de uma página para outra sugere uma aceleração da ação. Também o enquadramento da ação age como um elemento temporal. Basta imaginarmos alguém sendo baleado: o artista pode mostrar a bala furando o peito da personagem em um quadro e, em seguida, retratá-la caída no chão – encerrando a ação em apenas dois quadros – ou pode optar por prolongar a ação, mostrando uma sequência de quatro ou mais quadros em que a personagem cai lentamente ao chão. O enquadramento é ainda o encapsulamento de uma ideia, ação, lugar, etc. É a representação daquilo que o artista escolhe mostrar ao leitor, tecnicamente semelhante ao enquadramento cinematográfico.

Esse elemento narrativo está intimamente ligado com o limite da visão periférica humana. Não é porque nossa visão é limitada que os acontecimentos “fora” dela simplesmente não existam. É o conhecimento de mundo do leitor que vai permitir que este preencha o restante da imagem mentalmente, o que transforma as lacunas entre os quadros, aquilo que Eisner (2010, p. 51) chama de “não espaço”. Essa sarjeta – termo comumente utilizado na indústria – também é utilizada como um recurso narrativo, funcionando como uma espécie de eclipse literária, que permite ao autor concentrar-se nas ações principais e contar com a habilidade do leitor em preencher os “vazios”. McCloud (1995, p. 67), acredita que “os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão² nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada”.

Além do ordenamento e enquadramento dos quadros, o traçado dos quadros também carrega uma função de linguagem não verbal. Assim como o traçado dos balões, esse elemento foi se convencendo dentro das histórias em quadros até criar uma gramática própria. Convencionou-se, por exemplo, que traçados retangulares e retos emoldurem ações no

² O fenômeno de observar as partes e perceber o todo (MCCLLOUD, 1995, p.63).

tempo presente, enquanto as bordas onduladas são utilizadas para conter um acontecimento passado, um *flashback*. O contorno pode ainda fazer parte do cenário, representando uma janela, uma porta ou até mesmo a escotilha de um avião, ou ainda simplesmente não existir, assim como nas sarjetas a falta de contorno de um requadro tem uma intenção narrativa.

O artista da HQ pode ainda trabalhar com a noção de perspectiva para complementar uma história. A função da perspectiva é manipular a orientação do leitor de acordo com a intenção narrativa do autor, ajudando a direcionar a sua reação emocional. Cenas retratadas à distância sugerem um distanciamento do evento, pois quanto mais frontal e próximo o objeto parecer, maior será o envolvimento do leitor, passando de um mero observador a participante.

Adaptando-se às adaptações

A aparência de modernidade das adaptações pode criar a ilusão de que a transposição de uma obra para um novo modo ou uma nova mídia é algo que surgiu há pouco na cena cultural mundial. Mas há muito que artistas se valem de obras existentes para criar algo novo pelos mais variados motivos. Contudo, apesar de estarem presentes há tanto tempo, as adaptações continuam a ser vistas com desconfiança pelos críticos e professores, aqueles a quem Lefevre (2007, p. 17) chama de “leitores profissionais”. A maioria destes leitores tende a ver as adaptações como obras menores, que devem ser qualificadas pela fidelidade que mantêm ao texto fonte, já que este deve ser sempre visto como superior criativamente.

É interessante perceber como, mesmo no ramo da Literatura, no qual a memória desempenha um papel tão importante, os principais articuladores parecem sofrer da falta da mesma. As mudanças não são novidade para a Literatura, desde a epopeia e o ditirambo até o romance psicológico e a poesia concreta, a arte da palavra escrita nunca foi estanque, e veio se adaptando em novas formas e gêneros. O próprio gênero literário é tema de debates acalorados que, não somente estão longe de findos, como em muito lembram em discussões em torno das adaptações, pois

[...] encontra-se ligado a conceitos como tradição e mudanças literárias, imitação e originalidade, modelos, regras e liberdade criadora, e à correlação entre estruturas estilístico-formais e estruturas semânticas e temáticas, entre classes de texto e classes de leitores, etc. (AGUIAR E SILVA, 2009, p. 340).

Bhabha (1998, p. 311) é taxativo ao afirmar que os indivíduos são propensos a travar embates entre o que é conhecido e confortável e o que é novo, essa heresia que insiste em clamar um lugar para si em um mundo que parece previamente organizado. Uma vida é muito pouco para vivenciarmos o consolidar de uma obra e acontece de nascermos sob a égide de autores e obras que parecem eternos e inquestionáveis. Raramente nos lembramos que muitos desses autores e seus trabalhos também já foram rechaçados e tiveram que lutar para encontrar o lugar que agora ocupam.

As adaptações também fornecem uma sobrevida para obras já clássicas. É através das traduções, atualizações e adaptações que as obras são muitas vezes apresentadas a um novo público. Hutcheon (2011, p. 58), acredita que “as histórias não são imutáveis; ao contrário, elas também evoluem por meio da adaptação ao longo dos anos”. Em sua obra *Uma teoria da adaptação* (2011), a teórica menciona a relação levantada por Robert Stam entre as adaptações e a evolução de Darwin, assim como sugerida no filme *Adaptação* (2002) de Spike Jonze. As adaptações, para Stam, seriam uma forma de o romance sobreviver, mudando para se adequar às novas realidades. Assim como os homens e animais precisaram evoluir e se modificar biologicamente para não desaparecerem da face da Terra, também a Literatura precisa enxergar as mudanças que há mais de um século vêm ocorrendo à sua volta, cada vez mais rapidamente, e aprender a usar essas novas mídias em seu favor.

O surgimento das novas mídias fez com que a palavra *adaptação* se tornasse multifacetada e, conseqüentemente, de difícil definição. A autora canadense esclarece que o termo pode ser usado atualmente para se referir a três coisas bastante distintas: um produto formal, um processo de criação e um processo de recepção. A análise de uma obra adaptada enquanto um produto exige que levemos em consideração os modos de engajamento, contar, mostrar e interagir, e ainda, a nova forma (mídia) escolhida para a reescritura do texto fonte. Como um termo globalizante, a adaptação engolfa inúmeras possibilidades de transposição, o modo de engajamento pode ser mantido – de uma poesia para um romance, ou modificado, de um romance para um filme – acarretando também uma mudança de mídia. Entretanto, nos engajamos de diferentes modos com diferentes mídias, assim também “cada modo [...] tem sua própria especificidade, se não sua própria essência” (HUTCHEON, 2011, p. 49, grifo do autor).

Quando pensamos a adaptação como um processo de criação, é preciso levar em consideração quem é o adaptador e quais os motivos que o levam a escolher determinado texto. O adaptador como responsável pela transposição da obra, seja para um novo modo ou uma nova

mídia, é, antes de tudo, um intérprete, uma vez que “o texto adaptado não é algo a ser reproduzido, mas sim um objeto a ser interpretado e recriado” (HUTCHEON, 2011, p. 123). A autora acredita que, mesmo quando a adaptação é um trabalho coletivo, como um filme ou série de TV, existe uma pessoa responsável pela reescritura do texto fonte, seja o roteirista ou o diretor, que é quem emprega sua visão na nova obra. No caso dos quadrinhos, o trabalho também é realizado por uma equipe de autor, desenhistas, letristas, coloristas, etc., ainda assim é o autor que vai criar uma nova versão, e é nela que os demais artistas vão fundamentar seu trabalho.

Inúmeros motivos levam um artista a optar por adaptar uma obra já existente. Entre eles, motivos econômicos e de restrições legais ou crítica social e cultural. Entretanto, a principal razão parece ser mesmo uma escolha pessoal, uma vez que os adaptadores “não apenas interpretam essa obra como também assumem uma posição diante dela” (HUTCHEON, 2011, p. 133). A teórica sugere que, ao analisarmos uma adaptação, a questão da intencionalidade do autor não pode ser deixada de lado, apesar das inúmeras críticas sofridas nos últimos tempos por autores como Roland Barthes.

Finalmente, podemos olhar para a adaptação como um processo de recepção. Hutcheon (2011) concebe as adaptações como palimpsestos, textos que carregam em si ecos de outras obras, mas que não deixam de serem obras originais em si mesmas, e é também dessas duas maneiras bastante distintas que o público pode recebê-las. É possível experienciar uma adaptação como um texto qualquer, lido pela primeira vez, mas

[...] para experienciar uma adaptação *como adaptação*, como visto, precisamos reconhecê-la como tal e conhecer seu texto adaptado, fazendo com que o último oscile em nossas memórias junto com o que experienciamos (HUTCHEON, 2011, p. 166, grifo do autor).

O receptor da adaptação como adaptação, está consumindo algo conhecido em uma nova embalagem, enquanto o noviço pode desenvolver um interesse pelo texto fonte ou encerrar a experiência ali. Para aqueles que já conhecem a obra, a atração das adaptações parece ser a repetição com a diferença, a busca pelo novo e o conforto do conhecido, o que nos torna capazes de ler nas entrelinhas usando nosso conhecimento prévio da obra. Alguns adaptadores contam com esse conhecimento a ponto de condicionar sua obra aos conhecedores do texto fonte. Contrariamente, Hutcheon (2011, p. 166) acredita que uma boa adaptação deve atingir e agradar a ambos os públicos. Se a obra adaptada é canônica, podemos, a rigor, não reconhecê-la

diretamente, mas é possível contar com “uma memória cultural geralmente disponível” (ELLIS *apud* HUTCHEON, 2011, p. 168).

Lefevere (2007, p. 20) afirma que, quando um leitor não profissional diz ter lido um livro, não significa que tenha realmente viajado da primeira a última página, mas sim, que possui “fragmentos” sobre a obra que incluem citações em livros didáticos, adaptações cinematográficas, resenhas ou até mesmo uma conversa informal. Todas essas partes juntas criam a “imagem” que a pessoa tem da obra. O mesmo acontece nas culturas ocidentais, tanto com as obras de Shakespeare quanto com sua própria figura humana. Poucos são aqueles que verdadeiramente se debruçaram sobre seus trabalhos, mas suas obras e vida chegam até mesmo aos ouvidos mais desatentos e esses pedaços desconexos acabam por formar a imagem que temos de Shakespeare enquanto personagem histórico. Ele, inquestionavelmente, faz parte de nossa memória coletiva. Halbwachs (2006, p. 102) define a memória coletiva como “uma corrente de pensamento contínuo, de uma comunidade que nada tem de artificial, pois não retêm do passado, senão o que ainda está vivo ou é capaz de viver na consciência do grupo que a mantém”.

Atração e repulsa

É justamente dessa memória em torno de Shakespeare que Gaiman (1992) se vale para construir a sua versão de *Sonho de uma noite de verão*. Entretanto, engana-se quem acha que a versão de Gaiman é uma simples transposição de mídia do texto shakespeariano, o autor vai muito além ao trazer a história do bardo para dentro do seu mundo, criando uma intertextualidade latente. É Hutcheon (2011, p. 161) quem afirma que “a adaptação e a obra adaptada juntam-se na compreensão do público em torno de suas complexas interações”. Um leitor pouco versado em Shakespeare ou em *Sandman* seria capaz de compreender a história em certo nível, passando despercebido pelas nuances do intertexto. Mas é o leitor da série que, além disso, possui algum conhecimento da peça inglesa e da vida de seu autor que será capaz de adentrar as camadas mais profundas da narrativa, e parece ter sido para esse leitor que Gaiman escreveu sua história. Sobre a intencionalidade do autor, Hutcheon (2011, p. 123) sustenta que “a transposição criativa da história de uma obra adaptada está sujeita [...] também ao temperamento e talento do adaptador, além de seus próprios intertextos particulares que filtram os materiais adaptados”.

Os inúmeros temas recorrentes em ambas as histórias deixa claro que a escolha do autor de quadrinhos não foi aleatória. Os dois mundos, do personagem Sandman e da peça, muito têm

comum, sendo o principal ponto dialético o tema místico. A peça de Shakespeare reúne humanos e seres encantados, seres esses capazes de navegar entre os dois mundos, dos homens e das fadas. Também Sandman é um ser mitológico que transita entre o real e o mundo dos sonhos, do qual é o senhor. O clima onírico está presente em ambas as narrativas. A peça elisabetana trabalha com a possibilidade de que os espectadores a tenham sonhado, o que, no universo de Gaiman, acarreta que a peça tenha acontecido no mundo de Sandman. A clivagem aqui se dá quando o leitor do bardo é chamado a imaginar esse mundo místico enquanto Gaiman lhe apresenta seu mundo pessoal visualmente. Cabe aqui argumentar que o fato da adaptação ter sido escrita por Gaiman, desenhada por Charles Vess e colorida por Steve Oliff, pode levar ao questionamento do quão subjetivas as ilustrações realmente são e até que ponto o mundo é realmente do autor. No caso de Gaiman (1992) em particular, vale clarificar que ele escreve seus *scripts* com detalhes extremos: enquadramento, perspectiva, estilo de molduras e balões, gestos e fisionomias, a ponto de especificar com quais pessoas seus personagens se parecem.

O HQ começa com a chegada da companhia teatral de Shakespeare a um vale em Sussex, Inglaterra, onde o dramaturgo tem um encontro marcado com Sandman³. Somos apresentados a um Shakespeare que é pai, escritor e diretor, e como tal tem que lidar com os questionamentos e importunações que lhe são devidas. A representação dessas relações entre a figura do bardo, seu filho Hamnet e sua companhia humaniza o autor que aqui aparece impaciente e temeroso, diferente da figura do gênio inabalável que é repassada através das gerações. Também o espaço e o dia escolhidos para a encenação da peça no quadrinho podem ser lidos de maneiras diferentes, dependendo do grau de familiaridade do leitor com o universo shakespeariano. O fato de a peça ser encenada nas planícies remete ao seu conteúdo pastoral, conteúdo esse que viu nascer a tradição de se encenar *Sonhos* em parques ou ao ar livre, podendo remeter ainda, em tempos mais modernos, ao tradicional evento americano *Shakespeare in the Park*⁴.

Quanto ao dia da apresentação, o personagem de Shakespeare deixa claro que é “a véspera do solstício de verão” (GAIMAN, 1992, p. 64), o dia comumente associado à peça, entretanto, Bloom (1998), conhecido mundialmente como um dos grandes especialistas em Shakespeare é taxativo ao afirmar que “a ação não se passa [...] na véspera do solstício de verão” mas em “qualquer noite no auge do verão” (BLOOM, 1998, p. 196, grifo do autor). Hutcheon

³ Sandman, o Senhor dos Sonhos e personagem central da série quadrinística, pode também ser chamado de Morfeu ou Sonho.

⁴ Desde 1954, todos os anos durante o verão, a companhia teatral *The Public Theater* apresenta peças de Shakespeare no Central Park. (shakespeareinthepark.org/about/history/)

(2011, p. 134) acredita que “as adaptações de Shakespeare, em particular, podem ser concebidas tanto como tributos quanto como tentativas de suplantar a autoridade cultural canônica”. E ninguém na academia é mais zeloso com o cânone do que Bloom. É ainda nessa mesma conversa que ficamos sabendo que a peça foi escrita para Sandman como forma de pagamento pelo acordo firmado entre os dois personagens em uma história anterior⁵.

Gaiman flerta com a ideia de representar uma situação que poderia realmente ter acontecido. Um grupo de teatro mambembe viajando pelo interior da Inglaterra, se apresentando para o público local, não fosse o fato de a plateia consistir justamente em seres imaginários que a peça retrata. As fadas no *Sonho* de Shakespeare habitam apenas a floresta e são os homens que vão até elas. A situação de inverte no *Sonho* de Gaiman, pois são as fadas que vêm ao mundo dos mortais, mundo ao qual não pertencem. A divisão entre fadas e homens nunca se desfaz completamente, os quadros que mostram as criaturas mantêm um tom mais escuro, enquanto os quadros dos humanos são sempre em cores mais vivas. O jogo de cores serve tanto para manter um ar de “mistério” ao redor das criaturas mágicas que, apesar de estarem ao ar livre em um dia ensolarado, são sempre representadas com se estivessem na sombra, e também para que o leitor navegue sem dificuldade entre a peça e a plateia.

Também os recursos de “uma peça dentro de outra peça” estabelecidos por Schmeling (SCHMELING apud PASCOLATI, 2008), está presente em ambas as histórias e é uma técnica utilizada porque “provocam reflexões estéticas acerca do fenômeno teatral, promovem a ruptura da ilusão dramática, discutem as relações da representação artística com o real e geram o efeito de distanciamento crítico” (PASCOLATI, 2008, p. 514). Enquanto os humanos – os integrantes da companhia teatral de Shakespeare – encenam *Sonho de uma noite de verão* para a plateia das fadas e elfos, esses se reconhecem nas personagens. A peça funciona como um jogo de espelhos disformes no qual algumas criaturas têm dificuldade em se reconhecer. “Peaseblossom, aquilo sou eu? Não se parece nem um pouco comigo, não mesmo” (GAIMAN, 1992, p. 80). Enquanto outras parecem entender melhor o espírito da “brincadeira” teatral. Já Puck se encanta quando se vê representado na história. “Isso é magnífico, e é verdade, jamais aconteceu, mas mesmo assim é verdade. Que arte mágica é essa?” (GAIMAN, 1992, p. 75). Na história de Gaiman, o *mise en abyme* funciona como um motivo que movimenta a trama e também como uma forma de homenagem à arte dramática.

⁵ No volume 13 da série, Sandman tem seu primeiro encontro com Shakespeare, então um autor sem talento. Os dois realizam um pacto do qual o leitor não conhece os detalhes.

O Puck no Sonho de Gaiman

Na versão de Gaiman, o personagem Puck, também conhecido como Robin Goodfellow, tem um papel central no desenvolvimento da trama. Puck é introduzido na história junto com as demais criaturas mágicas, quando o portal entre os dois mundos é aberto. A página é utilizada como um metaquadrinho e Puck está exatamente no centro da página, com as criaturas mágicas à sua esquerda e o Sandman os recepcionando à direita. Eisner (2010) corrobora que a página de apresentação exerce diferentes funções: “ela é um trampolim para a narrativa [...] prende a atenção do leitor e prepara sua atitude para com os eventos que se seguem” e “estabelece um clima” (EISNER, 2010, p. 64).

Não por acaso que Puck ocupa um lugar central na adaptação de Gaiman, uma vez que a personagem em si é inspirada em uma criatura mitológica, o rei dos elfos da mitologia escocesa (ASIMOV, 2003, p. 29). Sua presença na peça é também uma forma de adaptação da cultura popular: “ao traduzir o imaginário cultural de sua época para o palco, Shakespeare tornou as antigas narrativas, transmitidas pela tradição oral, acessíveis a um novo tipo de público” (CAMATI, 2008, p. 272). Um segundo motivo para o destaque de Robin é o fato de originalmente ser retratado como um demônio, e é essa essência maligna que Gaiman resgata ao final da história. Entretanto, Boyce (1996) atribui a Shakespeare a criação de um novo Puck, uma mistura de fada e *goblin*, um personagem humorístico como bobo da corte, ainda que indiferentes ao penar dos humanos. A associação de Puck com o bobo da corte é mencionada na obra de Gaiman quando Sandman o perdoa por suas indiscrições ao dizer que “é inerente a um tolo pronunciar verdades que ninguém mais ousa falar” (GAIMAN, 1992, p. 68).

É a essência demoníaca do Puck original que permite ao autor moderno trabalhar melhor a intertextualidade com a sua própria obra. Ele é representado como um ser animalesco de orelhas pontudas, olhos vermelhos e dentes afiados, em referências diretas à imagem de demônios e seres malignos consagrados pela cultura popular. Ele é representando sempre de perfil, nos olhando de soslaio e sempre agachado, como pronto para atacar. Não é apenas ao leitor que Robin causa calafrios, as demais criaturas também o temem. Quando o ator representando Puck entrega sua primeira fala: “sou o alegre andarilho da noite” (GAIMAN, 1992, p. 72), Peaseblossom reage imediatamente dizendo: “a ameaça gargalhante e um louco – totalmente perigoso à vida e integridade física, é mais adequado” (GAIMAN, 1992, p. 72) e é imediatamente repreendido por um companheiro que teme que o Robin os escute.

Na versão de Gaiman, as criaturas mágicas há muito haviam abandonado o mundo dos humanos, e durante a peça, Puck se lembra de como os mortais são “divertidos”. Logo em seguida, o seu “eu” da peça entra em cena e o deixa maravilhado. A peça continua e perdemos o *goblin* de vista para reencontrá-lo durante o intervalo, sorratamente instalado sobre o ator que o representa, que, por sua vez, não nota sua presença: “e Puck encontra Puck” (GAIMAN, 1992, p. 77), no final da página o ator se encontra desacordado e o verdadeiro Puck tem sua máscara em mãos. Essa mesma página comporta ainda o bloco no qual um dos atores pede a Oberon que os remunere pela peça e o rei o faz com uma bolsa de ouro. Somente no final da história compreendemos que essas duas cenas não estão na mesma página por acaso, mas que ambos, Oberon e seu serviçal, estavam pregando uma peça nos humanos. Enquanto Puck roubava sua máscara para entrar em cena como ele mesmo, seu rei pagava os humanos com uma bolsa de ouro que, ao final do “sonho” se transformariam em folhas amarelas.

Essa página em particular nos permite analisar os diferentes modos de mostrar, já que “nem todas as formas de mostrar são iguais” (HUTCHEON, 2011, p. 82). O artista de HQs pode se utilizar da familiaridade do público com os ângulos cinematográficos para compor um requadro, mas os quadrinhos oferecem uma vantagem sobre as demais formas de mostrar – mais comumente associada às artes performáticas, – pois permite ao leitor retornar na história e “saborear” as imagens pelo tempo que desejar, afinal, ele tem tempo de observar os detalhes e explorar os diferentes significados da história.

É esse “tempo de leitura” que permite ao leitor absorver a despedida de Robin em toda a sua simbologia. Acabada a peça dos humanos, as criaturas se despedem de Sandman, pois é hora de voltar para o seu mundo. Puck, que então estava se divertindo interpretando a si mesmo se detém: “Ora... Partir, milorde? Quando há mortais para confundir e importunar? Vocês vão. Seu Puck ficará... O último duende num mundo árido” (GAIMAN, 1992, p. 85). Puck então entrega seu monólogo final, e já finda a peça, ele o entrega diretamente para o leitor. O monólogo ocupa uma página dividida em seis requadros de tamanhos proporcionais e a perspectiva faz com que o leitor se aproxime de Puck a cada requadro. No primeiro requadro, ele fala para a máscara em uma clara referência à figura de Hamlet, consagrada pelo teatro e pelo cinema. Mas ao contrário de Hamlet, ele não questiona, mas sim, confirma que tudo não passou de um sonho. Em seguida, Robin corre e abandona a máscara pelo caminho, deixando claro que a interpretação chegou ao fim.

O terceiro requadro nos surpreende ao mostrar um Puck, que até então corria de costas para nós, mais próximo a nós, parado, com seus olhos vermelhos como fogo e as mãos unidas na altura do queixo em um movimento infantil, que nos lembra uma criança contando uma história. São seus braços que nos fazem duvidar de suas palavras: “e, como sou um Puck honesto, se tivermos a sorte de escapar da língua da serpente, nós melhoraremos em breve” (GAIMAN, 1992, p. 85). Segue-se um close do rosto de Puck, que não deixa mais dúvida acerca de sua essência demoníaca. Sobre um fundo preto, vemos apenas um contorno leve de seu rosto e de suas mãos de unha afiadas, em contraste com seus olhos vermelhos de cobra que olham diretamente para nós. Por entre seus dentes afiados, Puck nos desafia: “do contrário podem chamar o Puck de mentiroso” (GAIMAN, 1992, p. 85). O quinto requadro é o mais significativo desse bloco, pois não só Robin conclui seu monólogo, como é representado sobre um fundo negro que deixa entrever somente seus olhos e dentes, como se eles flutuassem no vazio. Esse requadro é uma referência direta ao demônio Azazel, que é sempre representado como uma massa disforme de olhos e dentes. Junto com Lúcifer e Belzebu, Azazel forma o triunvirato que governa o Inferno do universo de Sandman, e o leitor mais versado na série questiona agora se Puck é uma das formas de Azazel. Uma coisa é certa, o Puck de Gaiman é um demônio.

O último requadro é completamente preto e abre algumas opções. Ou nos aproximamos tanto de Robin que não conseguimos mais delinear seus limites, ou ele desapareceu por completo. Gaiman consegue em dois requadros provar que mostrar uma história não quer dizer torná-la rasa ou óbvia.

Interessante notar que antes de se revelar para o leitor, Robin estava interpretando a si mesmo, usando a própria máscara. Ele era um personagem dentro da personagem, e assim como uma peça dentro da peça permite que se faça uma análise crítica e distanciada do teatro, talvez Puck, ao vestir uma “fantasia” de si mesmo, tenha se permitido descobrir sua verdadeira natureza e optar por se entregar a ela. Desde o início da história, a única coisa que impedia Robin de fazer suas travessuras era a autoridade de Oberon. Quando fica para trás, Puck se liberta da autoridade do rei das fadas.

O monólogo de Puck não encerra a adaptação. A última página da história funciona como uma espécie de epílogo, no qual os humanos despertam do sonho. Ao contrário do leitor shakespeariano, o leitor de Gaiman é logo informado que aquilo não foi um sonho, embora alguns personagens tragam à tona a questão. A trupe levanta acampamento enquanto no último requadro se lê: o paradeiro atual de Robin Goodfellow é desconhecido. (GAIMAN, 1992, p. 86).

O leitor deixa a história com a sensação de que os mundos do *Sonho* do bardo e do Mestre dos Sonhos de Gaiman se fundem perfeitamente em todos os seus elementos, naqueles semelhantes e em toda a sua diferença. Simplesmente, “encontramos histórias que gostamos e então criamos variações dela através da adaptação” (HUTCHEON, 2011, p. 229).

Considerações finais

A obra *Sonho de uma noite de verão*, de Neil Gaiman, foi escrita por um autor de fantasia para seu público, que é formado por uma nova leva de leitores para quem a fidelidade ao cânone é irrelevante. Esses novos leitores estão acostumados a ler obras que fazem referências a outras obras, personagens fictícios ou históricos, programas de TV e filmes. Criou-se uma memória cultural na qual as informações de diferentes obras se casam e criam uma nova forma de se experimentar tanto obras originais quanto adaptações de textos fonte.

Como membros do mundo pós-moderno, estamos nos tornando, cada vez mais, uma cultura da imagem, e adaptar textos claros para novas mídias parece uma evolução tanto lógica quanto irreversível. Essa nova realidade nos leva a questionar a quem realmente interessa manter a fidelidade e a pureza de uma obra, mantê-la, enfim, incorruptível. É verdade que a transposição de clássicos literários para novas mídias leva à popularização das mesmas, e esse parece ser o problema maior. Adaptações de textos fontes para óperas e balés, formas de arte consideradas nobres e acessíveis a poucos, não parecem levantar tantas críticas quanto as adaptações feitas para artes não tão elitizadas. Qual é o medo que existe por trás de se levar as grandes obras a uma linguagem compreensível pelo povo? Certamente seriam os leitores profissionais quem mais teriam a perder com a popularização de textos canônicos, uma vez que seu trabalho inclui estudar tais obras e mediar o acesso do indivíduo comum a ela.

Ao humanizar a figura de Shakespeare, Gaiman o alça a um posto ainda mais elevado daquele que geralmente ocupa. Ao insistir na genialidade do bardo, os críticos nada mais fazem do que lhe diminuir o valor, pois o que se esperar de um gênio senão obras geniais? Agora, quando se enxerga o autor como um homem, de carne e osso, que tinha família e empregados, que viajava em carroças e escrevia em tabernas e, ainda assim, foi capaz de produzir alguns dos textos mais incríveis da História, esse sim é um homem admirável.

Talvez a grande heresia de Gaiman tenha sido atribuir a genialidade de Shakespeare a um pacto travado entre o bardo e sua própria criação, o colocando de alguma maneira na gênese da

criação shakespeariana. Uma heresia desculpável, afinal não é o próprio Shakespeare que diz, através de Próspero, que “somos a matéria da qual os sonhos são feitos” (SHAKESPEARE, 1996, p. 1154)?

Referências

- AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel de. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Almedina, 2009.
- ASIMOV, Isaac. *Asimov's Guide to Shakespeare*. New York: Random House, 2003.
- BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Trad. Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renata Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BLOOM, Harold. *Shakespeare: a invenção do humano*. Trad. José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- BOYCE, Charles. *The Wordsworth Dictionary of Shakespeare*. Hertfordshire: Wordsworth Editions Ltd, 1996.
- CAMATI, Anna Stegh. Sonho de uma noite de verão: o erudito e o circense em cena. In: CAMATI, Anna Stegh e MIRANDA, Célia Arns (Org). *Shakespeare sob múltiplos olhares*. Curitiba: Ed. Solar do Rosário, 2009.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- COPE, Bill e KALANTZIS, Mary. *Multiliteracies*. Oxon: Routledge, 2003.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- GAIMAN, Neil. A Midsummer night's dream. In: _____. *Dream Country*. London: Titan Books, 1992.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2006.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. Anfré Cechinel. Florianópolis: UFSC, 2011.
- KRESS, Gunther. *Literacy in the new media age*. Oxon: Routledge, 2003.
- LEFEVERE, André. *Tradução, reescrita e manipulação da fama literária*. Trad. Claudia Matos Seligmann. Bauru: Edusc, 2007.
- MANGEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. Trad. Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando Quadrinhos*. Trad. Hécio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Book, 1995.
- PASCOLATI, Sonia Aparecida Vido. *Metateatro: inserção do discurso crítico no texto dramático*. Disponível em: <www.dle.uem.br/jied/pdf/METATEATRO%20pascolati.pdf> Acesso em: 13 de maio de 2012.
- SHAKESPEARE, William. *The complete works of*. London: Wordsworth Edition Limited, 1996.

Beatriz Cristina Godoy

Doutoranda em Letras (UEM), Mestre em Letras (UEM), Graduação em Comunicação Social - Jornalismo (PUC-PR). E-mail: beadurden@hotmail.com.

Recebido em 15 de fevereiro de 2015.

Aceito em 20 de maio de 2015.